

原 著

庄屋拳の記号化過程－紙面子との関連を中心に－

杉谷 修一

＜要 旨＞

従来の研究では紙面子に記載された様々な記号について十分な検討はなされてこなかった。そこで紙面子の代表的な記号のひとつである庄屋拳を取り上げ、それが紙面子にとってどのような意味を持っていたのかを検討した結果、紙面子を媒介とする庄屋拳の変化と継承という問題が明らかになった。

紙面子は日清戦争の頃には本格的に生産が始まり、以後長く面子遊びの主役であった。紙という素材と印刷技術の向上は紙面子における絵画的表現の幅を広げた。庄屋拳は江戸時代に始まる三すくみ拳のひとつで、意銭・穴一から泥面子を経由して発展してきた面子遊びとは別系統の遊びである。庄屋拳は幕末から明治にかけて庄屋券とよばれるカードゲームとして遊ばれていたが、やがて紙面子の記号に取り入れられ、その後は面子遊びの中であまり重要な役割を果たすことはなかった。また拳遊びとしては、より単純化されたジャンケンに取って代わられた。

庄屋拳は面子遊びの主流となることはなかったが、面子遊びの周辺で生き続けることになった。ドンチッチ面子や軍人面子がその例としてあげられる。これらのルールは三すくみや六すくみといった序列の循環構造を利用した拳遊びとなっている。さらには行軍将棋や軍隊ごっこといった別系統の遊びと結びつくことで、戦争が子ども文化に強い影響力を持っていた時代の中、人々に受け入れられた。

つまり庄屋拳は紙面子上に記号化されることで、一方で身体遊戯を伴わない単純化された拳遊びへと変化していき、もう一方で他の遊びと結びつきながら集団遊びとの接点を持ったのである。我々はそのような形で庄屋拳の継承をとらえることができるだろう。

キーワード：紙面子 庄屋拳 記号 遊び 子ども

1. はじめに

面子遊びは明治期から昭和の戦後にかけて、男児を中心に最も人気のある遊びであり続けた。半澤敏郎の調査によれば明治・大正・昭和（戦前）の期間で男児に最も遊ばれたのは面子遊びであり、戦後から昭和48年まで含めても第4位となっている¹⁾。面子遊びは昭和50年代以降衰退し、現在では以前のような形で遊ばれることはほとんどなくなった。商品としての面子はその後途絶えることはなかったが、遊び方という意味では大きく変質することとなる。

遊びの分類は道具やルールによることが多いが、子どもの実態は分類を超えて多様な姿をみせる。それは単に分類基準の不備や限界というだけでなく、遊びという文化現象が常に変化するためである。遊びの変

化は子ども自身の創造性が社会的なものまで含んだ様々な要因と結びつくことで引き起こされる。そのため遊びの多様性を単純な因果関係に整理することはできない。

ここでの目的は、紙面子の表や裏に印刷された記号に注目し、それが面子遊びの中でどのような意味を持っているかを明らかにすることである。各時代によってある記号は入れ替わり、またあるものは残り続けた。本稿では面子の歴史全体に渡って記号の変遷を追う余裕はないが、紙面子の成立過程の検討を通じて、紙面子に一貫して採用され続けた記号「庄屋拳」の持つ意味を検討する。

さらに、面子の記号が近接する他の遊びとどのような関連しているのかという点も検討する。面子遊びは道具とルールによって確定される一般的な定義を持つ

ているが、実際の遊び場面ではそのような定義から大きくはみ出すこともしばしば起こる。それを面子遊びの範疇に回収してしまうのか、「面子で」遊んでいると考えるのか、面子ではない新たな遊びのカテゴリーを設定するのかという問題が存在するわけだが、ここでは面子遊びの周辺までも視野に入れ、そこで庄屋拳が果たしている役割を整理する。

道具としての面子は三つの時期に区分できる。江戸期に始まる泥面子、明治初期に始まる鉛面子、明治中期以降に始まる紙面子である。ここでは面子にとっての記号表現が最も大きな意味を持つことになった紙面子を中心に考察を進めるが、紙面子と直接的な連続性を持つ前二者も面子における記号の意味理解の補助線として活用する。

2. 紙面子の前史

(1) 面子遊びの起源：意銭と穴一

面子遊びのルーツは意銭（ぜにうち）穴一（あないち）とされる。意銭と穴一は本来銭を用いた賭博遊戯であり、古くは鎌倉時代に禁令が出されるほど庶民の間に広まった、いわば大人の遊びであった。前者は既に『倭名類聚抄』に「後漢書注云、意銭世間云、世邇宇知」と記載されている²⁾。意銭が江戸期に名前を変え穴一として広まったと説明するのは十八世紀初期の『和漢三才図会』である³⁾。「和名世邇宇知、俗云、穴伊知」とあるが、意銭が地面に銭を撒き、それに手持ちの銭を当てるという遊びの形態を語源に持つと考えられるのに対し、穴一は地面に掘った穴をめがけて銭を投げ入れるという点で異なっており、「銭撃」と「穴撃」は近縁関係にある別の遊びと考えるべきかもしれない。意銭と穴一はばらまいた銭に当てる、穴に入るといった形態を核としながら様々なバリエーションを生み出し、明治以降も遊ばれた⁴⁾。

明治元年から昭和20年までの男児の遊びの中に「あないち」と「ぜにうち」が並存しており、穴一は明治元年から明治15年の第43位に入るくらいには一般的な遊びであったことがわかっている⁵⁾。明治中期以降は意銭も穴一もリストの上位からは姿を消してしまうが、少なくともある期間は面子と同時に遊ばれていたと言えるだろう。ただし、特定地域に限定してみれば、面子が穴一を吸収あるいは駆逐していったと考えるべきである。例を挙げれば、大田才次郎の『日本児童遊戯集』の東京編において穴一は「郡部僻村に於いて稀

に目撃する」と説明され、「きづ」「面打（めんうち）」が都市部で盛んに遊ばれていたのと対照的である⁶⁾。

江戸時代の穴一は大人を中心として銭を道具とした賭博遊びと、子どもを中心として木の実や貝殻などを使用した遊びが共に存在したと考えられる⁷⁾。また明治以降も胡桃や銀杏を用いた遊びが穴一の名称で遊ばれている⁸⁾。サザエやアワビのふたを用いる場合はその形状が銭に近く遊び方も似通っているが、銭貝（ぜぜがい）むくろじの実、胡桃、銀杏を代替物とすると遊びの性質自体が大きく変わってくる。それは意銭・穴一から面子へという系統よりも、後のビー玉遊びに近づく。つまり意銭・穴一から面子遊びへという変化は、道具としての銭から面子という変化によって生まれたものであるが、その一方で同じ穴一という名称のもとで木の実や貝を用いることで別の遊びへとつながる系譜が存在したのである。意銭・穴一が面子遊びへと変化するためには専用の道具としての面子の登場を待たなければならない。面子を手にするすることで、穴一のルールを引き継ぎながらもやがて新しい遊び文化を形成することになる。

(2) 泥面子

穴一遊びの道具としての泥面子は面模（めんがた）や芥子面と呼ばれる型で抜いた土製の素焼きのミニチュアから始まったと考えられている。芥子面は座敷遊びで指人形として用いられる大人の遊興文化の中で発達したが、神社仏閣参りの際の土産物など子ども向けの愛玩物として盛んに作られるようになった⁹⁾。面模とは瓦に彫りつけた凹状の型で、そこに粘土を詰めて土製の面を自作するための玩具である。『守貞漫稿』には面模売りの模写が載っており、そこに「めんがた、大坂下り」と注釈されている。面模は自分で面を作り出す面白さにとどまらず、その収集ややりとりという行為自体に子どもたちの興味の対象を広げていったと考えられる。加藤は芥子面が日本各地の土産物として流通していた点に注目し、それが芥子面の収集にとって「付加価値」となった結果、芥子面を集めるために穴一に熱中する子どもが出現したのではないかと推測する¹⁰⁾。芥子面という一辺1cm程度のミニチュアに様々な役者絵や野菜、身の回りの道具などが写し取られ、美しく彩色された玩具が子どもたちの心をとらえたと考えても不思議ではない。銭や代用品としての自然物とは異なった商品としての魅力にあふれた玩具は、成熟した江戸文化の反映であり、新たな遊び文化を生み出す契機となった。

芥子面を作ったのは当時全国に広がっていた土人形製作者たちであったが、彼らは面摸や芥子面を契機として江戸の路上遊びの新たな隆盛を見逃すことなく、新たな商品を開発することとなった¹¹⁾。泥面子は直径2～3cmで面型や紋型など様々なデザインが存在し、芥子面と同様に彩色されたものも存在した。これが狭義の泥面子である。

泥面子のデザインと関連が深い絵銭は泥面子と同じく江戸中期以降に登場し、土人形や芥子面と同様土産物として販売され、お守りの一種としても買い求められた。絵銭を手掛かりに泥面子のデザインの意味を考察した加藤は、穴一という賭博遊びを行う子どもの心理を読み取り、強さのシンボルとしての武将やその名前、鬼や天狗の面を採用し、当たり芝居や当たり役者の縁起担ぎで役者の紋を採用したと推論している¹²⁾。これは文化財の提供者と受容者、すなわち大人と子どもの関係が断絶したものではなく、泥面子という商品を媒介として子どものあり方が大人側に伝わるチャンネルが存在していたことを予想させる。確かに、狭義の泥面子は素材の制約上、ある程度表現を単純化せざるを得なかった。役者の顔を浮世絵から起こしたデザインもみられるが、役者の紋や名前をかたどったものが多い。しかし、これは単にリアルな表現の代用というだけではなく、当時子どもたちの間で役者の名・紋・当たり役などを結びつけて楽しむ遊びが存在していたことの反映でもあった¹³⁾。

(3) 鉛面子

泥面子は地方を中心に明治以降も残り続けたが、都市部では鉛面子の流行と入れ替わるように衰退していった。「然るに二十年程以前より鉛製面打造り出されしかば、土製のものは影を止めずなりぬ」との記録からみると、鉛面子が浸透し始めたのは明治13年頃と考えられる¹⁴⁾。鉛面子が登場する前にはガラガラ煎餅と呼ばれる菓子の種玩具が土製から鉛製が中心となっている。鉛面子は以下に挙げる特徴により、泥面子とは決定的に異なる遊び方「起こし」－自分の面子を打ち付けることで相手の面子をひっくり返す－を可能にした点で面子遊びの歴史に大きな転換点をもたらした。

鉛面子の特徴は厚さ1mm、一辺が3cmくらいの板状で泥面子と比べるとその形態は紙面子に近づいている。デザインは大きく分けて東京製と大阪製で異なっている。東京製は丸型・角型・花卉型が中心で武者絵や鬼面などが典型的であった。また、東京製は面子の

型を額縁としてその中に絵を描いたものが多くみられる。一方、大阪製は武者絵や相撲取、七福神などのデザインがよく見られ、その姿がそのまま打ち抜かれて額縁を持たないのが特徴であった。京都製の鉛面子は小ぶりで2cmくらい。デザインの特徴として文明開化のモチーフ（蒸気機関車や自動車など）が多く取り入れられている¹⁵⁾。大きさの関係からかシンプルな形をそのまま打ち抜いていたり、ハートや盾の形をしていたりと、一見すると面子よりはバッジのようにみえる。また丸に数字が刻印されているものも多くみられる¹⁶⁾。部分的に筆で赤・黄・緑・紫などの彩色がほどこされており、金属の光沢とあいまって独特の印象を与える。

鉛面子は泥面子と違って非常に細かな表現が可能であり、そのため錦絵やおもちゃ絵で親しんできた武者絵の迫力を写し取ることが可能となった。より迫力のある表現を追求した結果が大阪製の額縁のない面子の姿だといえるが、やがて大阪の鉛玩具生産が全盛を誇るに至ったことから、子どもたちもそのようなリアルで迫力のあるデザインを面子に求めていたと言えるかもしれない¹⁷⁾。

3. 紙面子にみられる記号情報

(1) 紙面子の登場

1894年には戦争需要により本格的な板紙生産が始まり、国産ボール紙が市場に出回った。これを契機に薄い面子紙を黄ボール紙に張り付けた紙面子が安価に作られるようになり、子どもたちの間で紙面子遊びが急速に広まることになった。1900年には大阪で鉛毒事件が起こり、そのあおりを受けて鉛面子を含む全ての鉛玩具は製造禁止となった。この事件により鉛面子から紙面子への移行はさらに進むことになる¹⁸⁾。

紙面子が登場した頃は丸面子であった。大きさは20cmから2cmほどまで様々であり、最も大きなものは遊び道具としては使いにくいと、保存・鑑賞用途が考えられる。その後角面子が現れたが、大きさは6cm×3.5cmから4.5cm×2.5cm程度の長方形や4cm四方のものと丸面子に比べるとやや小ぶりであった¹⁹⁾。このふたつが紙面子の歴史を通してスタンダードであったが、その他にもいくつかの面子が存在した。細長い形（15cm×4cm）の長面子は葉面子とも呼ばれ、実際に葉としての使用を想定したものもあり、裏面に時間割や学校で習う知識が印刷されていた。相撲面子は大阪製鉛

面子同様に、人気力士の姿をそのまま切り取った形をしていた。

紙面子のバリエーションは多岐に渡り、その全てに触れる余裕はないが、紙面子の特徴の一つである印刷された庄屋拳の記号について検討していこう。

(2) 紙面子に印刷された記号

紙面子は印刷技術の発展、板紙製造の普及といった近代産業の発達に伴って登場した、いわば時代が生んだおもちゃである。それらの技術を急速に推し進めたのは明治国家の富国強兵策であり、日清・日露戦争に関連した軍需であった。紙という媒体を得た面子はそれまでの泥面子から鉛面子へのリアルで迫力のある表現—地方には必ずしも鉛面子は普及しなかったが—をさらに推し進めることとなった。伝統的な武者絵や戦争の影響で大流行した軍人絵に限ってみても、繊細な線刻で描かれた明治期、華やかな彩色や迫力のある構図の大正期、手彩色や木版による彩色からカラー印刷に変わり漫画的あるいは劇画的表現に近づいた昭和期（戦前期）のように変化し続けた。その意味で紙面子は絵草紙と同じようなメディアであったといえる。

これらいわば紙面子の表を飾る主要な図柄やデザインとは別に、紙面子にはその用途が明らかではないくつつかの記号が印刷されていた。三すくみの図柄や数字である。時代が下ると裏面を中心にトランプ、サイコロ、交通標識など様々なものが出現するが、ここでは最初期から存在する三すくみに絞って検討を加える。

(3) 三すくみの記号化

明治期の紙面子には「庄屋」「鉄砲」「狐」という字が丸で囲まれ面子の表に小さく印刷されていることが多い。庄屋は鉄砲に勝ち、鉄砲は狐に勝ち、狐は庄屋に勝つという三すくみの構造をなしている。これはもともと江戸時代に流行した狐拳・庄屋拳・名主拳・藤八拳などと呼ばれた拳遊びであった。拳遊びは江戸期に中国から渡来した大人の遊びであった数拳（本拳など）と、より一般に広まった三すくみ拳（虫拳、虎拳、狐拳など）に大別される。狐拳の由来ははっきりとわかっていないが、虫拳とは異なり日本独自に成立したもので、庶民に最も人気があったという²⁰⁾。ここでは庄屋・鉄砲・狐の三すくみ拳を面子遊びとも関連の深い「庄屋拳」の名称で呼ぶことにする。

庄屋拳の図柄は紙面子の最初期からみられるもので、大正・昭和と一貫してみることができる。戦後は

いわゆる「ジャンケン」の三すくみに取って代わられることも多くなるが、それでも全く消滅したわけではない。庄屋拳の図柄でどのような遊びが行われたかという記録はあまり残されていない。先行研究において「あまり流行らず、多くの子どもたちはくめんこ>に印刷されている図や記号を意に介さずに遊んでいた」²¹⁾という見解が一般的であり検討されてはいないが、その中でも庄屋拳は比較的遊ばれていたと考えられている。半澤は面子の別称に「けん、けんこ、けんけん、しょうや、しょうやけん」などが存在することに注目し、面子を手の中に持つか地面に伏せて置き、掛け声とともに勝負をする方法を紹介している²²⁾。庄屋拳は江戸後期に広まり、庄屋拳遊びやカルタ、双六、札遊びの形で子どもたちに遊ばれていたと考えられている²³⁾。また庄屋拳（狐拳）のカルタが江戸から幕末にかけて残されている²⁴⁾。このことから庄屋拳が身体遊戯としての「拳遊び」だけでなく、一種のカードゲームとしての「庄屋券」を利用する遊びへと広がっており、その土壌の上に紙面子が登場したと考えられるだろう。このことは庄屋拳の記号化が紙面子に先行して始まっていることを示唆する。

大田が明治30年代に東京で採録した拳遊びでは「ジャン拳」「虫拳」で勝敗を争い、「狐拳」すなわち庄屋拳では手真似を伴うとある²⁵⁾。明治期には庄屋券やドンチッチ面子と呼ばれるものが紙面子とは別に売り出されていた²⁶⁾。これは幕末に確認されている狐拳の木札と同じ系統に属する拳遊びの道具であり、紙面子を鉛面子の起こし遊びの方法の継承という観点からとらえた場合、庄屋券と紙面子は別系統に位置づけるべきであろう。この庄屋券という拳遊びの機能を紙面子に移し替えたのが、庄屋・鉄砲・狐の三種の文字情報であった²⁷⁾。

(4) 記号からみる鉛面子と紙面子の連続性

庄屋拳が江戸から伝わる遊びであるならば紙面子以前に鉛面子に刻印されてもおかしくはないし、素材と技術の点でそれは可能であった。そこであらためて鉛面子の記号表現を確認してみると、確かに庄屋拳が載っているものが存在した²⁸⁾。また鉛面子としての庄屋券も作られていたことがわかる²⁹⁾。このことから考えると、「<泥めんこ>とく鉛めんこ>は形態や呼称の点で密接なつながりを持ち、<鉛めんこ>とく紙めんこ>は遊び方の点でつながりを持っていたのである」³⁰⁾という理解は再検討すべきであろう。

鉛面子は「起こし」という遊び方を持って泥面子か

ら断絶し、紙面子へ接続するというだけではない。庄屋拳の記号化するなかで庄屋券の成立と、起こし遊びを中心に長く伝統を伝えた面子への記号の移植という紙面子で確認した事態が鉛面子でもみられるためである。

ただ鉛面子全体からすると三すくみ図柄の展開は少数にとどまっており、庄屋拳の本格的な記号化は紙面子の登場を待たねばならない。また、東京・大阪・京都の三大生産地によってもその様子は異なり、更なる検討が必要である。

同様に泥面子と庄屋拳の関連も検討されなければならない。泥面子も庄屋拳も江戸時代に流行した時期を共有しており、そのまま明治へと伝えられた。庄屋券が札遊びやカルタなどで遊ばれていたのなら、泥面子で同様の遊びが行われていたことも考えられる。この問題に紙幅を割くことはできないが、重要な課題のひとつである。

(5) 記号化による庄屋拳の変化と継承

紙面子と同時期に人気があったドンチッチ面子は、明治三十年代には駄菓子屋で売られ始めた。このころは東京の下町でチョンキナ（狐ケン）と呼ばれる庄屋拳が人気であったという記録が残っている³¹⁾。庄屋拳の流行の下、＜庄屋・鉄砲・狐＞＜軍人・清国兵・兵卒＞＜蛇・蛙・蛞蝓＞といった三すくみ図柄のカードは庄屋券やドンチッチ面子と呼ばれた。ドンチッチとは2cm四方の小さな面子を手の中に握りこんで「ドンチッチ」の掛け声とともに札を見せ合い勝負をする遊びである。元来10歳以上の男児に多く遊ばれた庄屋拳がドンチッチ面子の登場で「幼い子供も狐拳を遊べるものが売り出され」ることで「指や、演技で表現しなくてもいい単純な遊び」となった³²⁾。

ドンチッチ面子は庄屋拳が廃れるとともに下火になるが、それはドンチッチ面子の形で記号化・単純化されていた庄屋拳が紙面子に吸収される過程であるとともに、庄屋拳がジャンケンへと収斂していく過程でもあった。リンハルトは日本文化におけるジャンケンの勝利を「三疎み原理の完全な、『具体的な抽象化』」にあると説明する³³⁾。このことは、紙面子における三すくみの記号化と無関係ではあるまい。庄屋拳（狐拳）は明治以降子どもたちのスタンダードな拳遊びとなるジャンケンと同じ三すくみではあるが、本来的には拳遊びの持つ掛け声や拍子、あるいは唄に合わせて身体動作を繰り返す点におもしろさがある。それが三すくみの記号情報として独立し、鬼決めや順位決めなどの

「方法」となったところから変化していったと考えられる。

もうひとつ、ドンチッチに使われた面子に軍人の階級を記載した長面子や記章（階級章）面子がある。これらは三すくみではないが、庄屋券同様、特定の遊び方に特化した面子である。軍人面子は階級の上下や歩兵・工兵・地雷・スパイなど兵種の循環構造によって勝負を決める遊びである。その種類は時代によって変化するが、六すくみやそれ以上になる。この遊びは日清・日露の以降の戦争が子どもたちの遊び文化に大きな影響を与えた結果、日本各地で遊ばれることになった。松山地方ではドンチッチの名称でこの遊びが記録されている。13種類のカードを二分し、掛け声とともにカードを出し合い、勝った方がカードを取り、どちらか一方が全てのカードを取ってしまうとお終いというものである³⁴⁾。

これは日清戦争後に登場し戦後まで遊ばれた行軍将棋（軍人将棋）と非常に近い構造を持っているといえる。通常の遊び方としては室内遊戯であるが、行軍将棋の駒を手にとって戸外で複数の相手を探し、あるいは避けながら出会ったところで駒を出し合い、優劣関係で勝負を決める³⁵⁾。行軍将棋も場合によってはドンチッチ面子とほとんど同じような遊び方がなされていたのである³⁶⁾。行軍将棋や軍人ごっこといった遊びと面子の関連は、記号化されることで流行した三すくみ拳が、戦争という時代背景の中でより複雑な構造と結びつきながら、一対一から集団遊びへと広がりをもせたと考えることができるかもしれない。

つまり庄屋拳は紙面子上に記号化されることで、一方で最終的にジャンケンに吸収される形で身体遊戯を伴わない単純化された拳遊びと変化していき、もう一方で他の遊びと結びつきながら集団遊びとの接点を持ったのである。そのような形で庄屋拳の子ども文化における継承をとらえることができるだろう。

4. おわりに

最後に今後の展望について簡単にふれておこう。

リンハルトの指摘は重要であるとしても、庄屋拳に取って代わったジャンケンが単純化の一途を辿ったというのは正確ではない。例えば、手合わせ唄との融合は手段としてではなく、プロセス自体を楽しむという意味で拳遊びに似通った性質を持っている。さらに、庄屋拳との直接的な関連からいえば「ビームシュワッ

チ（ビームフラッシュ）」と呼ばれるジャンケン遊びがあげられる。これは前半のジャンケンパートと後半の演技パートに分かれる。前半で親と子を決め、後半では親が提示するポーズ（地域によって三すくみとは限らないが3種類ある）と同じポーズを子が選択すると子の勝ち、違えば親の勝ちとなる。三すくみの場合は勝負が決まるまでポーズ選択を繰り返す。これこそ庄屋拳からジャンケンという流れの中で衰退した拳遊びの「演技」の特徴を見事に備えている現代の庄屋拳と言ってもよいだろう。このように記号化された庄屋拳がアレア的（Alea）な特徴に収斂するのではなく、ミミクリ（Mimicry）として生き続けている側面をとらえる必要がある。

面子にみられる記号は、面子自体と本質的な関係を持たない。そのため昭和期以降になると面子に印刷された庄屋拳（もしくは庄屋拳の単純化された記号としてのジャンケン）のシンボルがほとんど顧みられなくなった。しかし、面子に印刷された記号情報は後のトレーディングカードのような情報で遊ぶ様式と密接な関係を持っていると考えられる。また記号化された情報によって遊ぶことは、現代の遊び文化において大きな位置を占めるキャラクター文化とも深くかかわっているのではないだろうか。

もちろん庄屋拳が三すくみ構造を持ったまま面子に移植されたことと、ポケモンなどのキャラクターが様々な商品やメディアに展開することを直接に比べることはできないし、むしろ紙面子を飾る時代の人気者との比較こそがこれまでの研究方法であったろう。しかし、キャラクター文化が単に特定のアイコンに依存するのではなく、それとの付き合い方や情報の組織化といった領域まで射程に含めなければ理解できないのだとすれば、庄屋拳と面子、さらには周辺の遊び文化との関連を明らかにすることはキャラクター文化の分析という現代的課題を内包しているというべきである。

最後に、明治20年代以降の学校教育課程における遊戯科が庄屋拳のバリエーションとしての戦争遊戯に果たした役割についての検討も不可欠である³⁷⁾。それは遊びのあり方が歴史的文化的文脈と不可分であることを明確に示すものであるだけでなく、遊び文化が子どもたちの私的領域と公的領域の狭間で形成されるプロセスをとらえるための重要な研究対象である。

<注>

1) 半澤（1980）。

2) 『倭名類聚抄』。

3) 『和漢三才図会』。

4) 時代が下る中で両者の区別は不明確なままであった。例えば泉鏡花の小説には「蟹の穴でない処は、皆意錢（あないち）のあと」というようにルビがふられている。泉（1908）。

5) 半澤（1980, 71頁）。

6) 大田（1901）。

7) 自然の代替物で穴一を行う場合にも、勝負の結末は相手の道具を奪うことで完結するという点で賭博遊びの性質を受け継いでいることは確かである。また、子どもは全て代替物で遊んだわけではなく、銭のやり取りを行っていたことは『長崎歳時記』に「博打に似たるとて親々堅くこれは禁するもあり」という一文にも伺える。大田（1901, 63頁）が東京の穴一を「賭博に類し居れば、方法は憚りて記さず」というのも、都市部では少なくなったとはいえ、銭を賭ける穴一が未だに存続しているためであろう。

8) 中田は各地に残る穴一系統の遊びを紹介しているが、道具や遊び方は様々であり地方での穴一遊びの多様性がうかがわれる。中田（1970）。

9) 加藤は芥子面を初めとして江戸中期から後期にかけて子どもを対象とする玩具が生み出された事態を「商業上における子どもの発見」と述べている。加藤（1996, 32頁）。

10) 加藤（1996, 32-33頁）。

11) 現存する泥面子の型は土人形製作者の家に代々伝えられたものであり、土人形と泥面子が製造環境を共有していたことがわかる。鷹家（1991, 122-123頁）に現存する型で作成した泥面子が採録されている。

12) 加藤（1996, 37-38頁）。

13) 『銀花』（1975, 26頁）。

14) 大田（1901, 71頁）。

15) 鷹家（1991, 124-125頁）。

16) 多田（1992）。

17) 中田（1970, 80頁）。

18) 鉛面子製造の禁止によってすぐに鉛面子が遊ばれなくなったわけではないことは、1907年ごろまでの回想に鉛面子が登場することからもうかがえる。川上（1944）。また、大正末期と考えられる鉛面子も現存する。多田（1992, 13頁）。

19) 中田（1970）。

20) リンハルト（1998）。

- 21) 加藤 (1996, 93頁)。
- 22) 半澤 (1980, 2 巻, 594-595頁)。
- 23) リンハルト (1968, 256頁)。
- 24) 江藤 (1993, 14-26頁)。
- 25) 大田 (1901, 52-53頁)。
- 26) この庄屋券は面子の一種と分類されることも多い。
鷹家 (2008, 13頁)。
- 27) 文字以外にも三種の図柄が記載されている面子(大
正時代)も現存する。鷹家 (1991,30頁)。
- 28) 著者による庄屋拳のシンボルについての言及はないが、東京製のおたふくの鉛面子に「ショヤ」と
いう刻印が確認できる。「庄屋」の意と思われ、
紙面子と同種の表現であると考えられる。鷹家碧
(2008, 7 頁)。
- 29) 鉛面子という分類のみなされているが、東京製の
鉛面子の中に狐、名主 (庄屋)、そしておそらく
獵師のデザインのものが見られる。これは面子の
一部に庄屋拳のシンボルが加えられているのでは
なく、庄屋拳を遊ぶための面子だと考えられる。
多田 (1996, 13頁)。
- 30) 加藤 (1996, 65頁)。
- 31) 渋谷 (1966, 10-11頁)。また、同時期の東京にお
ける庄屋拳の唱句としてチョンキナと同様「よい
やサ」で終わるものが記録されている。大田(1901,
53頁)。
- 32) 中田 (1970, 308-381頁)。
- 33) リンハルト (1998, 260頁)。
- 34) 谷川編 (1996, 447頁)。
- 35) 古島 (1982)。
- 36) その他にも、軍人ごっこが学校教育を通じて浸透
していったという問題や江戸時代の戦争ごっこと
の関係など明らかにすべき点が多い。明治後半か
ら大正時代にかけて小学校の体操・遊戯の時間
に「擬戦遊戯」が行われていた例として、谷川編
(1996, 383頁)。
- 37) 明治29年の『新案海軍遊戯法』のように軍人の手
になる戦争遊戯もあるが、最も早い時期に日清戦
争の影響を受けて成立した戦争遊戯のアイデアと
実践は、教師によるものであるという指摘は興味

深い。「此の遊戯法は去る二十八年中茨城県師範
学校付属小学校職員諸氏の考案に係り、爾来今日
に至るまで盛んに行われつつあるものなり」近藤
(1901,228頁)。

<引用・参考文献>

- 青木正美 1990,『昭和の子ども 遊びと暮らし』文
昇堂
- 泉鏡花 1908,『草迷宮』筑摩書房
- 江藤崇 1993,「庄屋券・紙メンコの誕生について」『人
形玩具研究』三,日本人形玩具学会,14-26頁。
- 太田才次郎 1901,『日本児童遊戯集』平凡社
- 加藤理 1996,『めんこの文化史』久山社
- 川上澄生 1944,『明治少年回顧』明治美術研究所
- 近藤直次郎他編 1901,『小学遊戯全集』普及舎
- 渋谷青花 1966,『浅草っ子』毎日新聞社
- 鷹家春文 1991,『めんこグラフィティ』光琳社
- 鷹家碧 2008,『めんこ』文溪堂
- 多田敏捷編 1992,『おもちゃ博物館4 めんこ・ビー
玉』京都書院
- 谷川健一編 1996,『子供の民族誌』三一書房
- 中田幸平 1970,『日本の児童遊戯』社会思想社
- 西主一、野本衛佐美 1896,『新案海軍遊戯法』同文
館
- 半澤敏郎 1980,『童遊文化史』東京書籍
- 藤本浩之輔 1986,『明治の子ども 遊びと暮らし』
本邦書籍
- 古島敏雄 1982,『子供たちの大正時代』平凡社
- 柳田国男、丸山久子 1987,『改定分類児童語彙』国書
刊行会
- セップ・リンハルト 1998,『拳の文化史』角川書店
- 『銀花』第21号、1975、文化出版局
- 「別冊太陽 子ども遊び集」1985、平凡社
- 『長崎歳時記』
- 『和漢三才図会』十七
- 『倭名類聚抄』四

An Analysis of the Relation between *Shouya-ken* and Paper *Menko*: Symbolization Process of *Shouya-ken*

Shuichi Sugitani

<Abstract>

Previous studies of paper *menko* have not examined symbols which are printed on a paper *menko*. This paper focuses on the *shouya-ken*, one of the most popular symbols, by examining the approval process of paper *menko*. As a result, we found that a change and the succession of *shouya-ken* were realized through paper *menko*.

Paper *menko* have been the most popular kind of *menko* since the Japanese toy industry began full-scale production of them during the Sino-Japanese War. Adoption of paper materials and improvements in printing techniques enlarged the possibilities of artistic expression of paper *menko*. *Shouya-ken* was one of the traditional *ken* games which had a tripartite deadlock system since the Edo period. It differed in type from *menko* games which were developed by way of *zeniuti*, *anaiti* and clay *menko*. People played *shouya-ken* by means of *shouya-ken* cards through the last days of the Tokugawa government and into the Meiji period. After that, *shouya-ken* gradually took into paper *menko* as symbols on it, and it did not play a key role. As a *ken* play, *shouya-ken* was replaced by *janken*, that is characterized by more simple rules.

Shouya-ken did not become the main current of *menko* play but just survived in and around *menko* play. For instance, *donchichi menko* and military *menko* had tripartite and hexapartite deadlock systems of rank. Moreover, these *menkos* were related with another type of play, such as military shogi, playing soldiers and so on. As a result, they were generally accepted at that time as having an influence over children's culture.

Thus on the one hand *shouya-ken* changed into a simple *ken* play, which did not have physical activity; on the other hand it got relation to another type of play and found a point of contact for *shouya-ken* and group play. In short, such a change of *shouya-ken* can be characterized as a cultural inheritance of children's culture.

Keywords: paper *menko*, *shouya-ken*, symbol, play, children